PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

AMIGA & ATARI



GOBLIINS 2

ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



GOBLINS 3

GOBLIINS 2

&

GOBLINS 3

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Gobliins 2 και του Goblins 3 αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni, Ηλίας Μανεσιώτης και Ανδρέας Τσουρινάκης.

Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.

Gobliins 2

Η σειρά των Goblins αποτελεί μία από τις πιο έξυπνες και πρωτότυπες προτάσεις στο χώρο του ψυχαγωγικού software. Η δυσκολία ξεπερνάει το μέσο όρο, ιδίως στο δεύτερο και στο τρίτο μέρος της σειράς. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο παρουσιάζουμε τις πλήρεις λύσεις των Gobliins 2 και Goblins 3. Στο πρώτο μέρος της σειράς, ο παίκτης είχε τον έλεγχο τριών χαρακτήρων, γι' αυτό και τα τρία i στην ονομασία.

Στο Gobliins 2 ο παίκτης ελέγχει δύο χαρακτήρες, τους Fingus και Wincle. Μια σημαντική διαφορά με το πρώτο μέρος της σειράς είναι ότι οι δύο ήρωες δεν πεθαίνουν με τίποτα. Το μόνο που σας απασχολεί δεν είναι η επιβίωσή τους, αλλά το πώς θα λύσετε τους γρίφους.

Λίγα λόγια για την υπόθεση τώρα. Ο γιος του βασιλιά Angulafre εξαφανίζεται μυστηριωδώς. Ο μάγος Modemus ισχυρίζεται πως ο υπεύθυνος για την απαγωγή είναι ο φοβερός δαίμονας Amoniak.

Ο Amoniak, θέλοντας να εκδικηθεί τον Angulafre επειδή τον είχε νικήσει πριν από 50 χρόνια, κατέλαβε το κάστρο του Domenic και χρησιμοποιεί τον πρίγκιπα Buffoon σαν γελωτοποιό. Εσύ, χρησιμοποιώντας σωστά τα δύο Goblins θα πρέπει να







φθάσεις στο Throne Room του κάστρου και να ελευθερώσεις τον πρίγκιπα. Οι γρίφοι του είναι πολύ δυσκολότεροι από το πρώτο μέρος της σειράς, παρ' ότι στο πρώτο μέρος είχες τρεις χαρακτήρες, ενώ σε αυτό μόνο δύο.

Σε καμία οθόνη δεν ξέρεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις, ενώ πολλοί γρίφοι γίνονται δύσκολοι εξαιτίας του προβληματικού συστήματος χειρισμού, ενώ άλλοι δεν στηρίζονται στη λογική. Υστερα από πολλές προσπάθειες θα κάνεις κάτι που θα αποδειχθεί σωστό.

Σημείωση

F: Fingus

W: Wincle

VILLAGE

Βάλε τον F να σταθεί κοντά στο BOTTLE και στείλε τον W να δημιουργήσει αντιπερισπασμό, προσπαθώντας να πάρει το SAUSAGE από το Notable. Οταν οι Old Men αρχίζουν να γελάνε, βάλε τον F να κλέψει το BOTTLE.

FOUNTAIN

Ο F "παίζει" με το Fountain και ο W κρατάει το BOTTLE κάτω από το JET OF WATER. Μετά, χρησιμοποιεί το BOTTLE στο Frog και, αφού φύγει ο Frog, παίρνει το STONE.

Προτού φύγεις από τη σκηνή, βάλε όποιον από τους δύο να κτυπήσει την πόρτα και να μιλήσει στο Wizard.

VILLAGE

Βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το BOTTLE στα FLOWERS και να πάρει ένα. Βάλε τον W να σταθεί στο τετράγωνο, αριστερά του SWITCH, και δώσε εντολή στον F να ενεργοποιήσει το SWITCH. Ο W εκτοξεύεται στην κορυφή του σπιτιού. Οδήγησέ τον ακριβώς πάνω από το SAUSAGE. Προσοχή εδώ, γιατί αν κατά λάθος ακουμπήσει το SAUSAGE, ο Notable τον ρίχνει κάτω και θα πρέπει να κάνεις τη διαδικασία εκτόξευσης από την αρχή. Βάλε τον F να δώσει το λουλούδι στο Notable. Αυτός πέφτει για ύπνο και ο W μπορεί να πάρει άνετα το SAUSAGE.



FOUNTAIN

Βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το STONE στο MECHANISM και χρησιμοποίησέ τον στο RUNG. Οταν η σκάλα είναι ακόμη κάτω, βάλε τον W να σκαρφαλώσει στην καμινάδα. Θα πεταχτεί έξω και θα ανοίξει η DOOR.





Αν δεν γίνει τίποτα, ενόχλησε το Wizard άλλη μία φορά και επανέλαβε την παραπάνω διαδικασία.

HOUSE

Μίλησε στο Wizard για πληροφορίες. Βάλε τον W να σταθεί στο TAIL της τίγρης και βάλε τον F να περιμένει κοντά στο κεφάλι της. Οταν ανοίξει το στόμα της, βάλε τον F να πάρει τα MATCHES. Βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το BOTTLE και τα MATCHES στο KETTLE και περίμενε μέχρι να βράσει. Αφού ανατιναχτεί το KETTLE, πάρε το SPRING KEY. Βάλε τον W να σταθεί κάτω από το CUCKOO CLOCK και βάλε τον F να το κουρδίσει δύο φορές με τη βοήθεια του SPRING KEY. Οταν εμφανιστεί το BIG KEY, βάλε τον W να του πετάξει το STONE για να πέσει στο έδαφος. Πάρε το BIG KEY.

FOUNTAIN

Βάλε τον W να ανοίξει το CELLAR DOOR και τον F να πάρει το WINE.

GIANT

Βάλε τον F να σταθεί πίσω από το CHICKEN και τον W να το αρπάξει. Ενώ ο W έχει πιάσει το CHICKEN από το λαιμό, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το SAUSAGE στο κεφάλι του. Πάρε το EGG. Βάλε τον W να σταθεί κοντά στο DOG και τον F να χρησιμοποιήσει το SAUSAGE στο RUT. Αυτό θα ακινητοποιήσει το DOG επι-



τρέποντας στον W να περάσει ανενόχλητος.

Στείλε τον W κάτω, στην τρύπα του δέντρου και μετά στείλε και τους δύο στο τούνελ, το οποίο μόλις αποκαλύφθηκε. Ο F χρησιμοποιεί τα MATCHES στο WOODPILE και το EGG στη FIRE. Οταν ξυπνήσει ο GIANT, ο F του δίνει το WINE και το SAUSAGE.

TRENCH

Βάλε τον F να μπει στο TOWER και αυτός θα πετάξει έξω μια BOMB. Βάλε τον να σταθεί δίπλα της και να την πάρει στα χέρια του. Ενώ ο F κρατά την BOMB, βάλε τον W να την ανάψει. Η BOMB πρέπει μετά να πεταχτεί στον GUARD, ο οποίος και αποσυντίθεται.

Επανέλαβε αυτή τη διαδικασία, χρησιμοποιώντας τον W για να πάρει την BOMB και τον F για να την πετάξει. Αυτό θα κάνει το CARPET να πετάξει στον αέρα. Βάλε τον F να πάρει άλλη μία βόμβα και τον W να την ανάψει, όπως και την πρώτη φορά.

Το CARPET θα πέσει και αυτό θα σου επιτρέψει να μιλήσεις με το SOKA.



TOM

Βάλε τον W να πετάξει το STONE στην BALL, η οποία θα πέσει στο έδαφος και θα την πάρει ένα μικρό αγόρι. Το επόμενο μέρος απαιτεί ακριβές timing, οπότε μη





χάνετε χρόνο.

Στείλε τον W εκεί όπου βρίσκεται το μικρό αγόρι και, ταυτόχρονα, στείλε τον F στην πάνω δεξιά πόρτα. Αν αυτό γίνει σωστά, θα μπορέσεις να ξαναπάρεις την BALL. Βάλε τον W να σταθεί κάτω από το BASKET και τον F να δώσει την BALL στον BASKETBALL PLAYER, ο οποίος θα την πετάξει. Καθώς η BALL φθάνει στο NET, βάλε τον F να τη χρησιμοποιήσει, επιτρέποντάς του να την κατευθύνει και να ενοχλήσει το MAYOR, στον οποίο και πρέπει να μιλήσεις.

ΚΑΕΛ

Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει την BOTTLE στη NYMPH για να την ξυπνήσει. Ο F χρησιμοποιεί την BOTTLE στον KAEL και περπατά στο χέρι του, όταν του ζητηθεί. Βάλε τον F να σταθεί στο βράχο κάτω από το BRANCH και να το κουνήσει. Ο W θα ανέβει έτσι στο δέντρο, που βρίσκεται δίπλα. Βάλε τον F να σταθεί στο βράχο και τον W να κουνήσει το BRANCH. Ο F τώρα θα πρέπει να μαζέψει το FLOWER, το οποίο και θα χρησιμοποιήσει στο STONE για να πάρει το HONEY από την BEE... Βάλε τον F να σταθεί στο μεγάλο βράχο δίπλα από το STONE και τον W να σηκώσει το STONE. Καθώς







βγαίνει η BEE, χρησιμοποίησέ την με τον F, ώστε αυτός να σηκωθεί στον αέρα, δίπλα στη NYMPH. Δώσε το HONEY στη NYMPH και αυτή θα σου δείξει το MUSHROOM. Πάρε το MUSHROOM, βάλε τον W να κτυπήσει τη VIVALZART'S DOOR και δείξε του το MUSHROOM.

VIVALZART

Βάλε τον W να τοποθετήσει το MUSHROOM στη MACHINE και τον F να την ενεργοποιήσει. Βάλε τον W να πάρει ένα WORM από την JAR και βάλ' τον να καθίσει δίπλα στο SWITCH κάτω από το KINDELIXIR. Βάλε τον F να σταθεί στην trapdoor κάτω από το VULTURE, τον W να ενεργοποιήσει το SWITCH και να πετάξει το WORM στο VULTURE.

Ο F θα πέσει και θα είναι σε θέση να πάρει ένα PIECE OF MEAT. Αυτό θα πρέπει να δοθεί στο PIRANHA, το οποίο θα το καταβροχθίσει αφήνοντας μόνο ένα BONE. Βάλε τον W να σταθεί δίπλα στο VIVALZART και τον F να δώσει στον τελευταίο το BONE. Ο W θα πρέπει τώρα να είναι σε θέση να πάρει το KINDELIXIR και να αφαιρέσει το PEG από το tubing. Βάλε κάποιο από τα δύο goblins να γεμίσουν το BOTTLE με potion και να πιουν.

MUSICLAND

Βάλε τον W να τοποθετήσει τα χέρια του στο HEADLIGHT. Τώρα, πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει το



DRUMSTICK, που πήρε από το HOOD. Βάλε τον F να πηδήξει στο ελατήριο (αριστερά στη σκηνή) και, ενώ συμβαίνει αυτό, βάλε τον W να τοποθετήσει τα χέρια του στο HEADLIGHT, παίρνοντας αυτή τη φορά ένα BICYCLE PUMP. Βάλε και τα δύο goblins πάνω στο ελατήριο, αλλά μόνο ένα να το ενεργοποιήσει. Αν αυτό γίνει σωστά, θα ανοίξει μία DOOR. Στείλε ένα goblin να περάσει από αυτήν και βάλε το άλλο να χρησιμοποιήσει το PEG στη βάση του HOSE στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης. Στείλε τον W στη δεξιά HOLE και θα εμφανιστεί πάνω από το SAXOPHONIST. Βάλε τον F να μιλήσει με τον GUITARIST. Οταν αυτός παίξει, μία νότα θα πετάξει δίπλα στον W, ο οποίος



θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το BUTTERFLY NET για να την πιάσει.

Βάλε τον F εκεί όπου ήταν ο W και βάλε τον W να χρησιμοποιήσει το BICYCLE PUMP στο SAXOPHONIST. O F θα πρέπει τώρα να είναι σε θέση να πιάσει το MOSQUITO. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει το MOSQUITO στην HEADLAMP, επιτρέποντας έτσι στον F να πιάσει την τελευταία νότα που χρειάζεται για τη MELODY.

TOM

Βάλε τη MELODY στην DOOR στο κάτω αριστερά μέρος και πήγαινε στου



CLOCKMAKER'S, ο οποίος θα σου δώσει ένα HOURGLASS.

TRENCH

Χρησιμοποίησε το HOURGLASS στο TRENCH και διέσχισε τη μαγική γέφυρα.

GUARDS

Βάλε τον F να πάρει τη MAYONNAISE και χρησιμοποίησέ την κοντά στο GROMELON. Μετά, βάλε τον W να σταθεί δίπλα στο GROMELON, ενώ ο F σκαρφαλώνει στο ledge που βρίσκεται από πάνω του. Αν τον βάλεις να χρησιμοποιήσει τη MAYONNAISE, θα πηδήσει στην tube, επιτρέποντας στον W να πάρει το SWORD. Βάλε τον W να ενεργοποιήσει το RUSTIK και, ενώ το στόμα του παραμένει ανοικτό, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει την CHEWING GUM για να πάρει ένα IMPRINT (αποτύπωμα) της LOCK.

FORGE

Δώσε την CHEWING GUM και το SWORD στον BLACKSMITH. Βάλε τον W





να χρησιμοποιήσει τη STOOL στο ΟΤΟ, ενώ ο F περιμένει για να πιάσει τη LANCE, που θα του επιτρέψει να πηδήσει πάνω-κάτω στο BELLOWS.

Πήγαινε στον BLACKSMITH, πάρε το KEY και το ANVIL. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει τη MAYONNAISE στο FOCUS. Οταν γίνει αυτό, ο F θα μπορέσει να κλέψει ένα κομμάτι κρέας.

GUARDS

Βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το MEAT στο AMIDAL και πάρε τα FALSE TEETH. Χρησιμοποίησε το KEY στην CHEST και δώσε σε κάθε goblin από ένα DIVING SUIT.





WELL

Βάλε τον W να μπει στο TUNNEL και αυτός θα ενεργοποιήσει μία πόρτα στην πλευρά του τέρατος. Βάλε τον να σηκώσει το HATCHET, ενώ ο F θα πιέσει γρήγορα το BUTTON, το οποίο θα αποκαλυφθεί. Αυτό θα ανοίξει την DOOR στην πλευρά του τέρατος. Βάλε τον W να σταθεί κοντά στην DOOR και στείλε τον F μέσα στο TUNNEL. Καθώς πιέζεται το BUTTON στείλε τον W να περάσει από την πόρτα. Αν όλα γίνουν όπως πρέπει, θα αρχίσει να μιλάει το τέρας. Ο SCHWARZY θα τρομοκρατηθεί υπερβολικά και ο F θα μπορέσει να χρησιμοποιήσει το STOOL πάνω του και να τον κρεμάσει από το HOIST. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει τα FALSE TEETH πάνω του και να του πετάξει γρήγορα το



ANVIL, προτού σταθεί στα πόδια του. Μπες στη WELL.

MERMAID

Βάλε τον F να μπει στη HOLE μετά το OCTAPUS και στείλε τον W να σταθεί δίπλα στο SHELL. Οταν είναι στην κατάλληλη θέση, βάλε τον W να πετάξει ψηλά το SHELL και, αν ενεργήσεις αρκετά γρήγορα, ο F θα το πιάσει και θα το τοποθετήσει στο ledge. Στείλε τον W πάνω στο ledge, δίπλα στο SHELL, και βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το STOOL πάνω στο SEAHORSE. Βάλε τον F να ενεργήσει στο CAVITY και θα εμφανιστεί ένα GLOVE, κάτω από τον W, ο οποίος θα πρέπει να



πετάξει το SHELL πάνω στο GLOVE. Κατέβασε τον W από το ledge και πάρε τα GLOVE και STARFISH.

WRECK

Στείλε τον W να περάσει από την DOOR. Βάλε τον F να ανάψει τη LAMP και να πάει κατευθείαν να πάρει το LAMPFISH, το οποίο πρέπει να χρησιμοποιηθεί στη σημειωμένη περιοχή.



Βάλε τον F να σταθεί στο μεγάλο shell κάτω από το statue και στείλε τον W να ενεργοποιήσει τη LAMP και μετά το RUDDER. O F θα πεταχτεί προς τα πάνω, δίπλα στο STATUE. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει





το STARFISH στην chest και, ενώ αυτή παραμένει ανοικτή, βάλε τον F να ενεργοποιήσει το STATUE και να πάρει το SWORD που θα χρησιμοποιήσει στο SKULL, προκειμένου να αποκτήσει ένα DIAMOND.

MERMAID

Στείλε και τα δύο goblins στο SEAHORSE. Βάλε το GLOVE πάνω από το κεφάλι του BLOB και στείλε τον F για να πιάσει το BOTTLE, το οποίο περιέχει ένα parchment. Βάλε τον W να κάνει το ίδιο και θα πάρει ένα PEARL από το BOTTLE. Δώσε τα PEARL και DIAMOND στη MERMAID και αυτή θα ανοίξει την πόρτα



κατά το ήμισυ. Δώσε το PARCHMENT στο OCTAPUS και θα ανοίξει την πόρτα πλήρως. Πάρε τα GLOVE και STOOL.

STOREROOM

Βάλε τον F να ενεργοποιήσει το SWORDFISH και να πάρει το SALT. Βάλε τον F να σηκώσει το COVER και τον W να χρησιμοποιήσει το SALT στο FELLOW. Πάρε το FILE από το POTS. Βάλε τον F να σταθεί κοντά στο ROPE δίπλα από την pump και στείλε τον W, μέσω του ROPE, στα MEATBALLS. Γρήγορα, βάλε τον F να πιάσει το ROPE και τον W να πιάσει το δικό του. Αν το timing είναι σωστό, ο F θα βρεθεί στο ledge, δίπλα στο COLIBRIUS. Χρησιμοποίησε το FILE στην CHAIN και το πουλί θα πετάξει μακριά, επιτρέποντάς σου να πάρεις το THUMBTACK. Βάλε τον F πίσω από τον COOK και βάλε τον W να ρίξει SALT πάνω στα MEATBALLS και να κινηθεί στο ledge δίπλα στο COLIBRIUS. Οταν ο COOK πεταχτεί στον αέρα, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το TACK στην GRATE. Οταν ο COOK καθίσει στο TACK,

ένα από τα MEATBALLS πετάγεται στον αέρα. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει το KINDELIXIR στο MEATBALL (ίσως χρειαστούν αρκετές προσπάθειες για να τα καταφέρετε).

THRONE

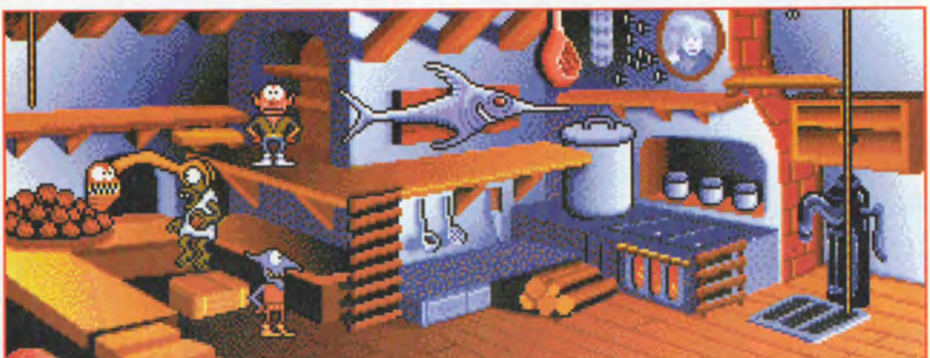
Πάρε το PEPPER. Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει το STOOL στην CORNICE και στον F να χρησιμοποιήσει τα χέρια του W για να ανεβεί πάνω στο ledge. Βάλε τον W να σταθεί στο eyeball στα δεξιά και τον F να ενεργοποιήσει το SWITCH. Οταν ανοίξει η κρυμμένη πόρτα, στείλε εκεί τον W. Βάλε τον F να σταθεί δεξιά της TONGUE και στείλε τον W στο EAR. Καθώς μπαίνει στο EAR, ενεργοποίησε την TONGUE. Αν το timing είναι σωστό, ο W θα μπορέσει να κλέψει το CROWN. Βάλε τον F να περάσει στο άλλο EAR και τον W να τραβήξει την TONGUE. Αν γίνει σωστά, θα εμφανιστεί μια COCKROACH. Πήγαινε τον W στο ORIFICE στα αριστερά και βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το GLOVE στη HOLE δεξιά. Αν όλα πάνε καλά, θα έχεις μια



COCKROACH. Βάλε την COCKROACH στο πάτωμα δίπλα από το GLOTZIOK και ρίξε λίγο KINDELIXIR πάνω του. Προτού φύγεις από το δωμάτιο, επανέλαβε την παραπάνω διαδικασία για να πάρεις άλλη μια COCKROACH.

ARMOUR

Πάρε το FEATHER και χρησιμοποίησέ το στο PAINTPOT. Βάλε την COCKROACH στη HOLE και ρίξε πάνω της PEPPER και KINDELIXIR. Βάλε τον F να ενεργοποιήσει το STONE (κοντά στο tower) και χτύπα το HELMET. Δώσε το CROWN στον KING, πάρε το BUFFOON από το THRONE room και επέστρεψε. Βάλε το BUFFOON να





σταθεί δίπλα στη MACHINE. Βάλε και τα δύο goblins κάτω από τη MACHINE και βάλε το BUFFOON να την ενεργοποιήσει. Στείλε το BUFFOON κάτω από τη μηχανή.

PARCHMENT

Βάλε τον W να χρησιμοποιήσει το MATCH στο EYE. Βάλε τον BUFFOON να κλοτσήσει το EYE και τον F να το μαζέψει. Βάλε τον F δίπλα στο HANDLE και τον W δίπλα στο POINT του knife. Ενεργοποίησε και τα δύο ταυτόχρονα, μέχρι να μετακινήσουν το knife δύο φορές. Πάρε το BOOKMARK και βάλε τον F να το χρησιμοποιήσει στο CANDLE. Βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το SHARD στο BEAM OF LIGHT για να ανάψεις το CANDLE. Μάζεψε το WAX και χρησιμοποίησέ το στη SEAL για να πάρεις ένα IMPRINT (αποτύπωμα), το οποίο θα χρησιμοποιηθεί στη LOCK. Πάρε το SEED και φύτεψέ το στο χάρτη, στη θέση VILLAGE.

PLANT

Βάλε τον W να περάσει από τη HOLE στο PLANT. Βάλε τον W να ανοίξει το STONE και δώσε το BEAN στο MOLE. Οταν παλεύουν, βάλε τον F να πάρει το MOLE'S HAT. Τοποθέτησε τον F δίπλα στα MUSHROOMS και στείλε τον W στο δέντρο, για να χρησιμοποιήσει το MATCH στα APPLES. Οταν πέσει ένα APPLE κάτω, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το HAT με το APPLE για να το πιάσει. Χρησιμοποίησε το APPLE στο plant HOLE και, όταν ο BUFFOON φάει ένα MUSHROOM, θα πρέπει να κάνουν το ίδιο και τα goblins.

TOYLAND

Στείλε τον F να ενεργοποιήσει τα SKITTLES. Βάλε τον W να περιμένει δίπλα στο STAR και, όταν αναπηδήσει η BALL, κάνε click πάνω στο STAR για να την πιάσει. Τοποθέτησε τον W πάνω στο COVER (αριστερά) και βάλε την BALL πάνω του. Βάλε τον F να πηδά πάνω κάτω στο χαλαρό flagstone (δεξιά). Πάρε άλλη μία BALL, τοποθέτησέ τη στο COVER (όπως και προηγουμένως) και στείλε τον πάνω στο SEE-SAW. Βάλε τον F να ενεργοποιήσει





το FLAG και ο W θα βρεθεί πάνω στο rainbow. Πίεσε το LEFT FEELER και πήδα πάνω στην BUBBLE. Ενεργοποίησε ξανά τη FLAG με τον F για να πετάξεις την BUBBLE και τον W κατά μήκος της οθόνης. Μάζεψε το PIN. Τοποθέτησε τον W πάνω στο rainbow (με τον ίδιο τρόπο), βάλε τον να ενεργοποιήσει το top FLAG και να πιέσει το SWITCH, ενώ ο F ενεργοποιεί το FEELER. Αν γίνουν όλα σωστά, θα παγιδευτεί ο BUFFOON σε μία BUBBLE. Σπάσε την BUBBLE με το PIN.

PLANT

Βάλε τον BUFFOON στον CATAPULT. Ο W θα πιέσει το SWITCH και, όταν βγει το KEY από το STATUS, ο F θα πρέπει να πηδήξει πάνω στον CATAPULT. Αν όλα πάνε κατ' ευχήν, θα δεις τι συμβαίνει στον BUFFOON.

MOUNTAIN

Πάρε το STONE στο τρίτο level, περνώντας το από το ένα goblin στο άλλο. Βάλε ένα από τα goblins στο LION, ενώ το άλλο θα αναλάβει να πετάξει το STONE. Προχώρα μέσα από τη HOLE και σπρώξε το HEAD. Κατέβα και μετέφερε το STONE στο δεύτερο level. Τοποθέτησε τον W πάνω στο LION, βάλε τον F να πετάξει το STONE και να περπατήσει πάνω στο LION. Αν ο W σπρώξει το HEAD, ο F θα εκτοξευ-



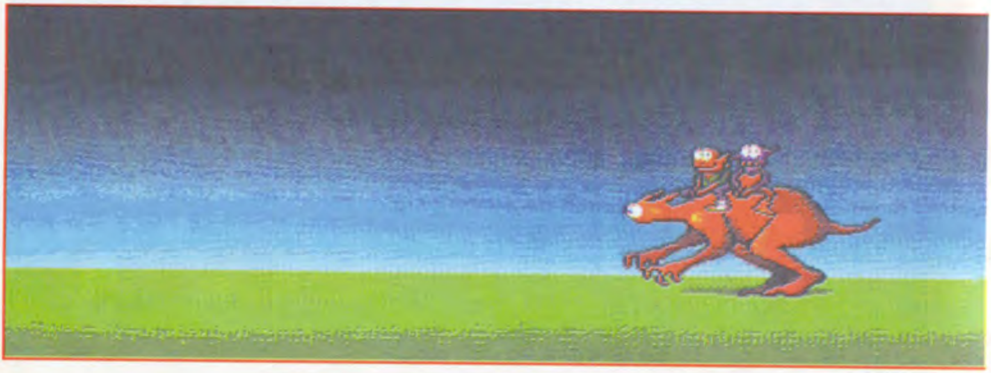


τεί στον επιπλέοντα ROCK. Μετακίνησε τον F και, όταν ο ROCK βρεθεί στο χαμηλότερο επίπεδο, βάλε τον W να περπατήσει πάνω του. (Εδώ θα πρέπει να αποθηκεύσεις οπωσδήποτε, γιατί αν πάει κάτι στραβά, θα πρέπει να παίξεις τη σκηνή από την αρχή.)

Χρησιμοποίησε τον W με το SMALL ROCK και βάλε τον F να πάει στο CAGE περνώντας από πάνω του. Ο F θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το FILE στο CAGE, να πάρει το KEY, να πάει στη σκηνή PLANT και να χρησιμοποιήσει το κλειδί στην DOOR.

LABORATORY

Χρησιμοποίησε το MAGIC WATER στον BUFFOON. Ο W πρέπει να πάρει το PENCIL και να το χρησιμοποιήσει τρεις φορές στον BLACKBOARD. Πάρε το SPONGE. Ο F πρέπει να χρησιμοποιήσει το PENCIL στο PORTRAIT. Οταν ο Wizard του πετάξει το BOOMERANG, ο W θα πρέπει να πηδήξει πάνω στην CHAIR και



να το πιάσει. Τοποθέτησε τον F στη μια άκρη της CHAIR και στείλε τον W να χρησιμοποιήσει το MUG με το Wizard. Οταν πέσει η TOOTHPICK από το shelf, ο F θα πρέπει να την πιάσει, χρησιμοποιώντας το BOOMERANG. Ο W πρέπει να χρησιμοποιήσει την TOOTHPICK στο SKELETON και το SPONGE στην POOL, που εμφανίζεται εκείνη τη στιγμή. Βάλε τον W να φυσήξει την PIPE και τον F να χρησιμοποιήσει το SPONGE στο SMOKE που εμφανίζεται εκείνη τη στιγμή.



KINGDOM OF DEATH

Ο F πρέπει να σταθεί πάνω στο EYEBALL (αριστερά) και ο W να πηδήξει από την πλατφόρμα. Μάζεψε το MOUSE και άφησε τον W να το χρησιμοποιήσει στη MUD. Οταν εμφανιστεί ο CROCODILE, πρέπει να πηδήξει πάνω του. Ενώ είναι ακόμη στον αέρα, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το BOOMERANG στα TEETH. Αν όλα γίνουν τη στιγμή που πρέπει, ο AMONIAK θα αφήσει τον BUFFOON. Προτού τον πιάσει ο μικρός διάβολος, ο F θα πρέπει να πηδήξει από την πλατφόρμα. Τοποθέτησε το SPONGE πάνω στο ROCK. (Οι θέσεις είναι πολύ σημαντικές.) Ο BUFFOON πρέπει να τοποθετηθεί πάνω στο EYEBALL, ο W να πηδήξει από την πλατφόρμα, ώστε ο BUFFOON να προσγειωθεί πάνω στο SPONGE. Καθώς πέφτει ακόμη, βάλε τον F να χρησιμοποιήσει το PENCIL με το ROCK. Η DOOR που θα εμφανιστεί παραμένει ανοικτή για μικρό χρονικό διάστημα. Βάλε τον W να γυρίσει το HANDLE και ...αυτό ήταν. Το παιχνίδι τελείωσε, αφήνοντας όλη τη συντακτική ομάδα του Pixel με διαλυμένα νεύρα. Ελπίζω να μη συμβεί το ίδιο και με εσάς.





Χρησιμοποιείτε το νόμισμα στη βίδα. Παίρνετε το γάντζο και το μπαστούνι του γκολφ. Περνάτε από την πόρτα και ψάχνετε στο σεντούκι, μέχρι να σας πιάσει η φάκα. Τώρα λύστε τον κόμπο από την κουπαστή και στον παπαγάλο, που θα πέσει με το δοχείο, ρίξτε μία με το μπαστούνι του γκολφ. Με το ξεβουλωτήρι τραβήξτε τον από την τρύπα όπου σφηνώνει και συστηθείτε. Κρεμάστε το γάντζο από τη θηλιά του σχοινιού που κρέμεται. Σταθείτε δίπλα του. Με τον Chump χρησιμοποιήστε το βαρίδι. Με τον Blount πιάστε την ομπρέλα που εμφανίζεται. Περνάτε από την πόρτα και βάζετε τον Blount πάνω στο "χέρι". Με τον Chump χοροπηδάτε πάνω στη ράμπα και ο Blount πηδά ψηλά, ώστε να μπορέσετε να πάρετε το δόντι. Πηγαίνετε στο βαρέλι και βάλτε την ομπρέλα στην τρύπα και το δόντι στο σχοινί. Η συνέχεια επί της οθόνης...



ΣΚΗΝΗ 2: ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΩΝ ΤΕΡΑΤΩΝ

Πάρτε την ομπρέλα. Χρησιμοποιήστε την στην τρύπα του ζεστού αέρα που σας φέρνει πάνω στο κεφάλι του ειδώλου. Κοιτάξτε μέσα από την τρύπα. Γυρίστε πίσω. Ανεβείτε τις σκάλες και χρησιμοποιήστε το μπαστούνι του γκολφ πάνω στο ανατολικότερο τέρας. Το νικάτε και επαναλαμβάνετε το ίδιο στο διπλανό του. Πάρτε το μπισκότο και χρησιμοποιήστε το νόμισμα στον τύπο στο κάτω μέρος. Οσο ασχολείται με το νόμισμα, περιποιηθείτε τον με το μπαστούνι. Βάλτε το μπισκότο στο καπέλο και στη συνέχεια χρησιμοποιήστε το μπαστούνι του γκολφ πάνω του. Πάρτε τα ψίχουλα και









περάστε στη ράμπα στην κορυφή. Χρησιμοποιήστε τη με τον Chump και τον Blount, ώστε να περάσετε στην άλλη πλευρά. Βάλτε τον Blount να σταθεί στο βράχο. Χρησιμοποιήστε τα ψίχουλα στον τύπο δίπλα σας και χτυπήστε και αυτόν με το μπαστούνι του γκολφ. Πάρτε την ασπίδα και χρησιμοποιήστε την στο κλαδί αριστερά. Χρησιμοποιήστε το "χεράκι", που βρίσκετε λίγο πιο πριν, πάνω στον τύπο που σας κλείνει την έξοδο (όχι αυτόν μπροστά από το κλαδί στα αριστερά) και όσο του έχει αποσπάσει την προσοχή, ρίξτε του μία με το μπαστούνι. Γυρίστε πίσω από αυτόν που στέκεται μπροστά από το κλαδί και χρησιμοποιήστε πάνω του το πιπέρι. Φταρνίζεται μέχρι θανάτου. Παίρνετε το ραβδί και προχωράτε στον επόμενο που σας εμποδίζει προς την έξοδο. Χρησιμοποιείτε τον Chump επάνω του και του τραβάτε τη γλώσσα με τον Blount. Πηγαίνετε πάνω



και χρησιμοποιήστε το ραβδί στη σκάλα από την οποία λείπει ένα σκαλοπάτι. Ανεβείτε ακόμα πιο πάνω δίπλα στο στρογγυλό βράχο και "χρησιμοποιήστε" τον Chump στον τύπο κοντά στη Wynnona. Αμέσως μετά πάρτε τον Blount και χρησιμοποιήστε το βράχο που πέφτει και χτυπά τον Fourbalus. Φτάσατε στο τέλος...

ΣΚΗΝΗ 3: ΑΙΧΜΑΛΩΤΟΣ

Πάρτε τα σπίρτα στα αριστερά σας και χρησιμοποιήστε ένα στην άγρια επιφάνεια από πάνω σας (ψηλά στην οθόνη και όχι στην ταφόπετρα). Το σκοτεινό δωμάτιο φωτίζεται. Παίρνετε την κουτάλα και το κομμάτι από τη λεπίδα του δρεπανιού. Χρησιμοποιήστε την κουτάλα στις ματωμένες λέξεις και βάλτε το αίμα που μαζεύετε στο μπουκάλι του πειρατή. Χρησιμοποιήστε τα σπίρτα στο ξυλοπόδαρο και πάρτε το μπουκάλι. Με το δρεπάνι χτυπήστε





τις τρεις κρυψώνες (DENs) των "οφθαλμαπατών" και πηγαίνετε στον κρεμασμένο clown. Πάλι με το δρεπάνι χτυπήστε τη σύριγγα που κρατάει και μαζέψτε το νερό που πέφτει. Επίσης, πάρτε του τα γυαλιά που κρέμονται στο στήθος του. Χρησιμοποιήστε το νερό στο ξύλινο πόδι και πάρτε την "κίτρινη οφθαλμαπάτη". Βάλτε το μπουκάλι στην πλατφόρμα και ανοίξτε το κρανίο. Χρησιμοποιήστε πάνω του τα γυαλιά και μετά κλείστε το.

Πιάνετε μια οφθαλμαπάτη. Ανακατεύοντας τώρα τα χρώματα των οφθαλμαπατών στο τσουκάλι, κατασκευάζετε διάφορους χρωματισμούς της οθόνης, αντικείμενα και πλάσματα. Δοκιμάστε όλους τους δυνατούς συνδυασμούς. Στην πράσινη οθόνη πάρτε το φελλό από το χέρι με τον οποίο "ταπώνετε" το μπουκάλι, το οποίο και παίρνετε. Στην κίτρινη οθόνη σπρώξτε το κουμπί που εμφανίζεται από τα ματωμένα γράμματα. Πάρτε τον καθρέφτη που πέφτει και βάλτε τον στο χέρι στην πράσινη οθόνη. Πάρτε τα



γυαλάκια πάλι από το κρανίο. Αφού πάρετε το μπουκάλι, έχετε και την κόκκινη φλόγα, οπότε δημιουργούνται νέοι συνδυασμοί. Σε μια οθόνη εμφανίζεται ένα κόκκινο πλάσμα. Χρησιμοποιήστε το δρεπάνι πάνω του. Σε μια άλλη οθόνη (μπλε + κόκκινο) εμφανίζεται ένα παράξενο κόκκινο και μπλε κρανίο σε μια στήλη. Χρησιμοποιήστε τα γυαλάκια



πάνω του. Βάλτε μέσα στο μπολ όλες τις οφθαλμαπάτες και αυτό ήταν...

Στη συνέχεια, κάθε επίπεδο είναι χωρισμένο σε διάφορες τοποθεσίες. Η λύση την οποία σας προτείνουμε θα αφήσει ελεύθερη τη φαντασία σας για αυτοσχεδιασμό.

Δεν θα δώσουμε με τη σειρά τις κινήσεις, αλλά όσες πρέπει να γίνουν μέσα σε ένα χώρο. Εσείς θα χρειαστεί να κινηθείτε και στις άλλες περιοχές του ίδιου επιπέδου, για να κάνετε τις απαραίτητες ενέργειες και να συλλέξετε τα αντικείμενα που θα σας χρειαστούν.

ΣΚΗΝΗ 4: ΕΞΟΧΗ, ΠΑΝΔΟΧΕΙΟ ΚΑΙ ΞΙΦΟΣ

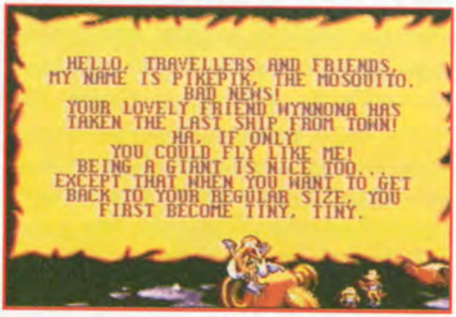
ΕΞΟΧΗ

Παίρνετε τις δύο πέτρες από πάνω αριστερά στην οθόνη. Βάζετε τον Chump στο μηχανισμό της δρακοπαγίδας και με τον Blount τρυπάτε το δόλωμα. Ο Chump πετάγεται ψηλά και μετακινείτε τον Blount στη φάκα. Τώρα κατεβάστε τον Chump από το ύψωμα. Αυτός θα χτυπήσει τη φάκα, η οποία θα πετάξει ψηλά τον Blount.

Μιλήστε στο βασιλιά και στη συνέχεια στην πριγκίπισσα, η οποία, αν και δεν φαίνεται αρχικά, βρίσκεται κάτω από τη σκεπή. Αυτή σας λέει το όνομα του αγαπημένου της ιππότη. Κατεβαίνετε και καλύπτετε με τη μεγάλη πέτρα τη συστάδα των αγκαθιών που κλείνουν το δρόμο προς τον ιππότη. Του μιλάτε και, προτού φύγει, σας δίνει το ελιξίριο που θα επαναφέρει τη μνήμη του δράκου. Προχωρώντας δεξιά, παίρνετε τη μυλόπετρα και τη βουτάτε στη λεκάνη με το νερό. Αυτή μετατρέπεται σε σφουγγάρι και με τη βοήθειά της σβήνετε τη φωτιά στο μικροσκοπικό σπιτάκι. Παίρνετε το πιρούνι που βρίσκετε πίσω του. Με αυτό καρφώνετε και παίρνετε το κρέας από τη δρακοπαγίδα. Τώρα ρίχνετε το ελιξίριο στο νερό της λεκάνης και βάζετε το πιρούνι στο ρουθούνι του γιγαντιαίου κρανίου. Αφού κάνετε πιο πικάντικο το κρέας (αργότερα, στο πανδοχείο), βάζετε το νόμισμα στην τρύπα του αυτιού του κρανίου και το κρέας-δόλωμα πάνω στο πιρούνι. Ο δράκος έρχεται αμέσως και αναγκάζεται να πιει από το νερό. Η μνήμη του επανέρχεται και ως ένδειξη ευγνωμοσύνης υπόσχεται φιλία. Αφού γίνουν αυτά, επιστρέφετε στο πανδοχείο.

ΠΑΝΔΟΧΕΙΟ

Παίρνετε το κουτάλι και το βάζετε πάνω στην πέτρα στην είσοδο. Μιλήστε στην Korin, η οποία υπόσχεται βοήθεια με αντάλ-



λαγμα. Από την τρύπα περάστε στο τραπέζι με τη ζάχαρη και πάρτε έναν κύβο. Γυρίστε πίσω από την κούπα και πλησιάστε τον πελάτη με το κόκκινο. Φέρτε τον Chump πάνω στο χέρι του. Δώστε του τη ζάχαρη. Αυτός τινάζει τον Chump, ο οποίος παρασύρει ένα κορδόνι. Κατεβαίνετε, το παίρνετε και κολλάτε το ξεβουλωτήρι στο κλουβί







του Othello. Στη συνέχεια, δένετε το κορδόνι στην άκρη του. Κοντά στην είσοδο βάζετε τον Chump πάνω στο κουτάλι και αφού με τον Blount πάρετε άλλον ένα κύβο ζάχαρης, την πετάτε πάνω στο κουτάλι. Ο Chump εκτοξεύεται στο ράφι. Ανεβαίνετε πάνω στο απλωμένο χέρι του καπετάνιου. Με τον Chump σκουντάτε την πάπρικα και με τον Blount "χρησιμοποιείτε" το κρέας στους κόκκους που πέφτουν. Το καυτερό δόλωμα είναι έτοιμο. Αφού πάτε και τακτοποιήσετε τις εκκρεμότητές σας στην ΕΞΟΧΗ, γυρίζετε εδώ κουβαλώντας το δράκο (μην ξεχάσετε και το νόμισμα από το αυτί του κρανίου). Σκαρφαλώνετε στο κλουβί του Othello και του δίνετε το νόμισμα ως αντάλλαγμα για το κλειδί του σπιτιού του. Ξεκλειδώνετε με αυτό τη μικρή πόρτα κάτω από το κλουβί και ρίχνετε μέσα το δράκο, ο οποίος επιστρέφει με ένα σημείωμα. Παίρνετε το κλειδί και το επιστρέφετε στο ποντίκι, παίρνοντας πίσω το νόμισμα. Επιστρέφετε στον καπετάνιο και του μιλάτε. Σας υπόσχεται βοήθεια και του δίνετε το γράμμα. Αυτός σας δίνει ένα άλλο γράμμα και μπορείτε πια να ασχοληθείτε με το σπαθί της Korin, αφού της δώσετε πρώτα τη μικρή πέτρα που κουβαλάτε.

ΣΠΑΘΙ

Ρίχνετε μια ματιά στη μαγική πέτρα του σπαθιού της Korin. Τώρα χειρίζεστε τη Wynnona. Παίρνετε το μπαρούτι και τραβάτε τρίχες από την πλάτη του κόκκινου ζώου. Παίρνετε το ραβδί δίπλα στο μοναχό και με αυτό χτυπάτε πρώτα την πέτρα πάνω από το μοναχό και ύστερα το κράνος, λίγο πιο δεξιά και κάτω. Το παίρνετε. Πάρτε την πέτρα και με αυτή χτυπήστε τον κορμό δεξιά στην οθόνη, από τον οποίο μαζεύετε με το κράνος το ρετσίνι που τρέχει.

Στη συνέχεια, πάλι με την πέτρα διαλύστε το όργανο του Inca. Μετακινήστε πάνω από αυτόν τον Ooya και με τη Wynnona πάρτε ένα από τα σωληνάκια που δημιουργούνται.



Χτυπήστε το με την πέτρα και φτιάξτε ένα μικρό φλάουτο. Δώστε το στον Inca και αυτός δοκιμάζοντάς το ενοχλεί το γύπα. Αμέσως πηδάτε με τον Ooya πάνω του και παίρνετε το μαγικό του σάκο. Τώρα κάντε ένα ξόρκι στο κρανίο του κατακτητή (που ήταν στο κράνος) και θα φυτρώσουν μαλλιά. Με τη Wynnona πάρτε ένα σωλήνα ακόμα. Βάλτε του μπαρούτι και μία τρίχα (για φιτίλι). Ρίξτε του και ρετσίνι με το κράνος.



Τώρα με την πέτρα χτυπήστε το βράχο που μοιάζει με κεφάλι παπαγάλου. Το αυτοσχέδιο εκρηκτικό ανάβει. Πρώτος στόχος η πέτρα δίπλα στον κορμό. Κάτω από αυτή κρύβεται ένα φυτό baboo. Κάντε του ένα ξόρκι με τον Ooya και με τη Wynnona, πάρτε το και επαναλάβετε τη διαδικασία με την οποία φτιάξατε τον πρώτο δυναμίτη. Αν σας τελειώσουν οι τρίχες-φιτίλια, τότε πάρτε τα μαλλιά του κρανίου. Στόχος σας είναι ένα-ένα τα έξι τμήματα του πύργου, στον οποίο βρίσκεται ο μάγος. Θα χρειαστεί, λοιπόν, να επαναλάβετε τουλάχιστον έξι φορές τη διαδικασία. Υπομονή. Μόλις εξαφανιστεί σχεδόν εντελώς ο πύργος, μιλήστε στον Fourbalus. Πίσω στο πανδοχείο και φεύγετε από την έξοδο δίπλα στον κόκκινο πελάτη.

ΣΚΗΝΗ 5: ΠΟΛΗ, ΜΑΝΑΒΙΚΟ και στο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

ΠΟΛΗ

Χρησιμοποιείτε την ομπρέλα στην τρύπα της οροφής της "γιαγιάς", της μιλάτε και σας δίνει ένα δοχείο με ζεστό νερό. Το βάζετε πάνω στο γιγάντιο αβγό στη σκεπή. Χτυπήστε το κουδούνι του εργαστηρίου δύο φορές. Αυτό σας δίνει πρόσβαση στο εσωτερικό. Θα χρειαστεί να έρθετε εδώ τρεις φορές, για να φτιάξετε τα τρία φίλτρα που ζητούνται στην πορεία. Χρησιμοποιείτε το φίλτρο ωρίμανσης (από το εργαστήριο) στο





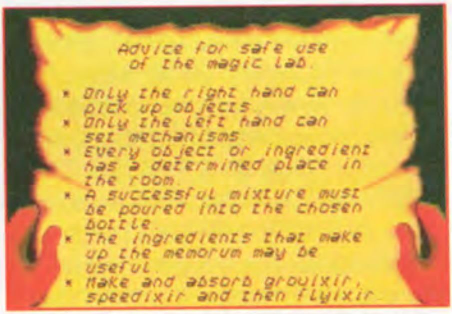
φυτό της γλάστρας δίπλα στην κοπέλα, στο μικρό πουλί πάνω στη στέγη και στο φυτό δίπλα στην πύλη. Με τον Fulbert (τον έχετε "φτιάξει" στο εργαστήριο) σκαρφαλώστε στον "κορμό" του φυτού στο σπίτι της κοπέλας και με τον Blount, που περιμένει κάτω, πιάνετε το ερωτικό γράμμα που πέφτει. Αφού τον κατεβάσετε κάτω, σκαρφαλώνετε άλλη μία φορά. Αυτή τη φορά με τον Blount πιάνετε το λουλούδι. Κοιτάτε το γράμμα στον καθρέφτη και η συνταγή αποκαλύπτεται. Στην πύλη τραβήξτε το μοχλό, ώστε να κατέβει η μπάλα. Ανεβείτε πάνω με τον Blount και σπρώξτε πίσω το μοχλό με τον Fulbert. Ανεβάστε πάνω και το φίδι από το φυτό. Χρησιμοποιήστε το φίδι σαν γέφυρα για να φτάσει ο Blount τη γλώσσα του παπουτσιού και γυρίστε κάτω από την καμινάδα. Αργότερα, θα χρησιμοποιήσετε το φιδάκι σαν γέφυρα για να περάσετε από τη στέγη της γιαγιάς στην καμπάνα. Αυτή τη στιγμή έχετε ήδη φτιάξει και έχετε πιει το ελιξίριο της ταχύτητας και χρησιμοποιείτε



τη σφυρίχτρα για πουλιά (την έχετε πάρει από το μανάβικο) μέσα στην καμπάνα, ώστε να έρθει το δεύτερο πουλί. Τρέχετε όσο πιο γρήγορα γίνεται και σκουντάτε το πρώτο πουλί. Αυτό ξαφνιασμένο χάνει ένα φτερό, το οποίο πρέπει να φτάσετε προτού χαθεί στον υπόνομο. Εδώ πρέπει να είστε πάρα πολύ γρήγοροι.

ΜΑΝΑΒΙΚΟ

Δίνετε το νόμισμα στον ιδιοκτήτη για να σας προσέξει και στη συνέχεια το γράμμα, το οποίο πετά και χτυπά το ποντίκι. Πάρτε από τον πάγκο το αβγό (που θα δώσει τον Fulbert) και το κλειδί. Ξεκλειδώστε τη λάμπα με τη φεγγαρόπετρα και αποκτήστε τη δύναμη που θα χρειαστείτε στη συνέχεια. Πάρτε την ντουλάπα και πηδήξτε πάνω της από τη μαρκίζα πάνω από την είσοδο. Μόλις τη σπάσετε, πάρτε το σφυρί και με αυτό σπάστε τη μεγάλη ντουλάπα. Πάρτε από εκεί τη σφυρίχτρα για πουλιά. Με το σφυρί πάλι “τακτοποιήστε” το μανάβη και πάρτε νόμισμα και σπαγγέτι. Ανοίξτε το δοχείο δίπλα του και δείτε τον Chump. Χοροπηδήστε στον καναπέ και, αφού βγει το ελατήριο, φτάστε στην κατσίκα και σπάστε της το κέρατο με το σφυρί. Κατεβείτε και πάρτε το. Από εδώ θα χρειαστεί να πάρετε το night stand και να βάλετε (όταν



τον έχετε) τον Fulbert να ρίξει το σαπούνι από τον πάγκο, το οποίο και θα πάρετε. Επίσης, θα τον χρησιμοποιήσετε για να πατήσει το διακόπτη και να κατεβεί το χοιρινό. Αμέσως μετά κατεβαίνετε στην καταπακτή με το σφυρί και παίρνετε το κόκαλο.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Εδώ θα έρθετε για να φτιάξετε τα τρία μαγικά φίλτρα. Αντί για τον ήρωα χρησιμοποιείτε δύο παλάμες, οι ιδιότητες των οποίων εξηγούνται κάθε φορά που μπαίνετε μέσα. Πρέπει να βάζετε πάντα σωστά τα τρία υλικά που απαιτούνται στον αναμείκτη και κάθε φορά το αποτέλεσμα να το τοποθετείτε στα ειδικά μπουκαλάκια. Ολα τα αντικείμενά σας φαίνονται σε συγκεκριμένες θέσεις και δεν υπάρχει inventory. Στο παραπάνω κείμενο υποτίθεται ότι μόνοι σας θα διακρίνετε τη σειρά τού τι πρέπει να κάνετε σε κάθε σημείο, ώστε να μαζέψετε τα απαραίτητα και να σας δοθεί πρόσβαση στα επόμενα.



ΤΑ ΤΡΙΑ ΦΙΛΤΡΑ

ΦΙΛΤΡΟ ΩΡΙΜΑΝΣΗΣ

Ανοίγετε την κάνουλα του νερού και βάζετε το νερό στο κατσαρόλι. Στο ίδιο δοχείο βάζετε το σπαγ-

γέτι και ανάβετε το γκαζάκι με τον αναπτήρα. Ρίχνετε το βρασμένο σπαγγέτι στον αναμείκτη. Πάρτε τα τσόφλια του αβγού, ρίχτε τα στο γουδί και χτυπήστε τα με το γουδοχέρι μέχρι να γίνουν σκόνη. Στη συνέχεια, πάρτε τη σκόνη (στο πάτωμα) και ρίξτε λίγη από αυτή στον αναμείκτη. Το τρίτο συστατικό είναι το καμένο κέρατο: αυτό που παίρνετε από την κατσίκα στο μανάβικο. Το βάζετε πάνω στο σταχτοδοχείο και του βάζετε φωτιά με τον αναπτήρα. Μόλις σταματήσει να καίγεται, ρίχνετε λίγο στον αναμείκτη. Από το μείγμα που ετοιμάζεται δώστε στο μικρό φιδάκι, το οποίο θα είναι ο Fulbert. Επαναλάβετε τη διαδικασία της ανάμειξης άλλη μία φορά και ρίξτε τώρα το μείγμα σε ένα από τα ειδικά δοχεία (δεξιά στο ράφι).

ΦΙΛΤΡΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

Πάλι βράζετε νερό όπως προηγουμένως, αλλά αυτή τη φορά μαγειρεύετε τη γλώσσα του παπουτσιού. Βάλτε το κόκαλο στο γουδί και επαναλάβετε τη διαδικασία που ακολουθήσατε πριν με το κέρατο. Βάλτε το μείγμα στο πάτωμα. Βάλτε το λουλούδι στον αποστακτήρα και ανάψτε τον. Ρίχνετε το εκχύλισμα που παίρνετε στο μείκτη μαζί με τη βρασμένη σόλα και τα τρίμματα κόκαλου από το πάτωμα. Πατάτε το κουμπί του μείκτη και το ελιξίριο είναι έτοιμο για συσκευασία.

ΦΙΛΤΡΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το τελευταίο και μυστικό φίλτρο για να αποκτήσετε φτερά. Καίτε το φτερό του πουλιού όπως πριν το κέρατο, αυτή τη φορά όμως παίρνετε το αποτέλεσμα στο μικρό κουπάκι και το ρίχνετε στο μείκτη. Βάζετε νερό από τη βρύση στη μικρή λεκάνη δίπλα της και ρίξτε μέσα το σαπούνι. Χρησιμοποιήστε το νόμισμα στον ανεμιστήρα και γρήγορα το κλειδί στη σαπουνάδα και αμέσως πίσω στον ανεμιστήρα. Η σαπουνόφουσκα που δημιουργείται είναι το δεύτερο συστατικό. Το τρίτο έρχεται από την απόσταξη του ελιξιρίου της μνήμης (Memorum). Αφού το ρίξετε στον αποστακτήρα, ανάβετε τη φωτιά και στη συνέχεια το μικρό δοχείο που συλλέγει το αποτέλεσμα το ρίχνετε στο μείκτη. Ανάβετε το κουμπί και είναι έτοιμο.

ΣΚΗΝΗ 6: ΟΥΡΑΝΟΣ, ΚΟΛΟΣΣΟΣ και ΒΙΖΟΟ

ΟΥΡΑΝΟΣ

Χρησιμοποιείτε το μπαστούνι του γκολφ στην πετονιά. Παίρνετε μια σακούλα-έρμα και τη ρίχνετε στο καλάθι του αερόστατου. Κόψτε ένα από τα έρματα και μετά μιλήστε στον Ooya, ο οποίος δεν πετάει όπως εσείς. Χρησιμοποιήστε με τον Blount την τρόμπα δίπλα στο μετεωρολόγο και με τον Ooya αρπάξτε το μπαλόνι που περνά από κοντά του. Κατεβαίνετε σε ένα διπλανό "νησάκι". Στην τούφα που εξέχει κάνει ένα ξόρκι και εμφανίζεται ένας γίγαντας. Με την τρόμπα φτιάχνετε ένα νέο μπαλόνι. Πιάστε και αυτό με τον Ooya. Στο νέο σημείο κάντε μάγια στην πέτρα να γίνει διάδρομος και γυρίστε στο γίγαντα. Με τον Blount και το ...μπαστούνι του ψαρέματος "πειράξτε" την άκρη ενός σύννεφου πάνω αριστερά από το γίγαντα, ώστε να έρθει ακριβώς από





πάνω του. Με την τρόμπα πάλι πίσω φτιάχνετε ένα ακόμα μπαλόνι και με τον Blount τρέχετε γρήγορα δίπλα στο σύννεφο. Μόλις το μπαλόνι πλησιάσει τον Ooya, πρέπει να το αρπάξει και στη συνέχεια με τον Blount χτυπήστε με το μαχαίρι το σύννεφο, ώστε να βρέξει. Το φτάρνισμα του γίγαντα φέρνει τον Ooya στο νησί με τους γκέιζερ. Βάλτε τον επάνω στο σβηστό και φέρτε τον Blount στον κάτω δεξιά ενεργό. Η πίεση πετάει τον Ooya δίπλα στο μετεωρολόγο. Με το μαχαίρι κόψτε τα έρματα, ώστε το αερόστατο να ανέβει όσο πιο ψηλά γίνεται. Βάλτε μέσα τον Ooya και αρχίστε να ρίχνετε μέσα βαρίδια (σακούλες) που θα το κατεβάσουν στο ύψος του παγωμένου νησιού. Εκεί χρησιμοποιήστε το τηλεσκόπιο, το οποίο πρέπει να έχετε πάρει από τον Κολοσσό, και κοιτάξτε στο βάθος (stain). Με τον Ooya κάνετε ένα ξόρκι στο έντομο (Bizoo) και το παίρνετε μαζί σας. Με ένα σκουλήκι (από το χώρο του Κολοσσού) στην άκρη της πετονιάς ψαρεύετε στην τρύπα που υπάρχει εκεί κοντά έναν ξιφία και γυρίζετε στον Κολοσσό.

ΚΟΛΟΣΣΟΣ

Με το καλάμι ψαρέματος φέρνετε το τηλεσκόπιο κοντά στον Κολοσσό (το χρειάζεστε στον Ουρανό). Βάλτε τον Ooya στο μηχανικό φτυάρι (πηδάει στον καταπέλτη) και με τον Blount μετακινήστε τον καταπέλ-



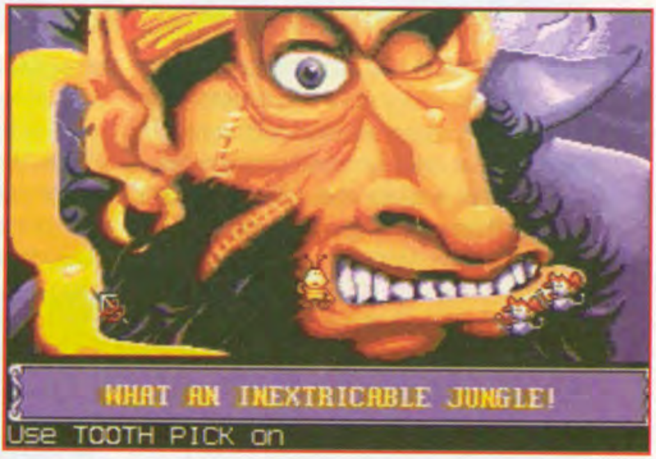
τη μία θέση (από το χειριστήριο) και στη συνέχεια κοιτάξτε μέσα στο άλλο τηλεσκόπιο (δεξιά και πάνω). Ενεργοποιείται ο καταπέλτης και ο Ooya πέφτει δίπλα στο τυρί. Κάντε ξόρκι να εμφανιστεί το σκουλήκι. Φέρτε τον καταπέλτη στην αρχική του θέση και βάλτε τώρα τον Blount πάνω στο φτυάρι και τον καταπέλτη. Με τον Ooya μετακινήστε μία θέση τον καταπέλτη και



κάντε ένα ξόρκι στη συλλογή από τρόπαια του Κολοσσού. Τώρα θα πεταχτεί δίπλα στο τυρί ο Blount και με αυτόν παίρνετε το σκουλήκι πάνω στο αγκίστρι. Φέρτε πάλι τον καταπέλτη στην αρχική του θέση και πατήστε μία φορά το πάνω κουμπί. Στη συνέχεια, πατήστε δύο φορές το κάτω, ώστε να στοχεύσει το κεφάλι του Κολοσσού. Κοιτάξτε στο τηλεσκόπιο (παρατηρητήριο). Με τον ξιφία που έχετε φέρει από τον ουρανό, πριονίζετε την κολόνα στην οποία στηρίζεται το κτίσμα. Οι επόμενες δουλειές που πρέπει να κάνετε εδώ, σε συνδυασμό με αυτές της Bizoo, είναι οι εξής: να χτυπήσετε με το μαχαίρι το ρομπότ, να βάλετε τον κόκκο που θα πάρετε από την Bizoo στον καταπέλτη και το γρανάζι που θα πάρετε, αφού καταστραφεί αυτός, να το βάλετε στο ρομπότ. Τώρα θα βρείτε τον κόκκο της γύρης και θα τον πετάξετε πάνω στον Κολοσσό.

BIZOO

Τη ρίχνετε πάνω στον Κολοσσό. Περνάει από το δόντι και παίρνει την οδοντογλυφίδα. Βάλτε τη στο δεξί μάτι, ώστε να μείνει ανοιχτό. Κοιτάξτε μέσα και περάστε από το αριστερό αυτί. Τραβήξτε την τρίχα της μύτης και κλοτσήστε τον κόκκο της άμμου πάνω στο δάκρυ. Τρέξτε πίσω του, οπότε θα εμφανιστεί η οικογένεια Buggy. Πάρτε την οδοντογλυφίδα και αντιμετωπίστε τους έναν-έναν και πολύ γρήγορα. Ισως να μην τα καταφέρετε με την πρώτη, αλλά μην ανησυχείτε. Τραβήξτε πάλι την τρίχα ώστε να τρέξει το δάκρυ και πηδήξτε πάνω του ώστε να φύγετε. Κλοτσήστε πάλι τον κόκκο της άμμου. Βγαίνετε από εδώ και γυρίζετε, αφού η σκιά του Blount πετάξει πάνω στον Κολοσσό τον κόκκο της γύρης. Χοροπηδήστε στην άκρη της μύτης και μείνετε εκεί



μέχρι να σας πετάξει στο μέτωπο, από όπου παίρνετε τη γύρη. Βάζετε την οδοντογλυφίδα στο ρουθούνι και τη γύρη στο δεξί αυτί. Για να τη σπρώξετε μέσα, χοροπηδήστε στο γιακά δεξιά του αυτιού. Απολαύστε τη συνέχεια...

ΣΚΗΝΗ 7: ΧΙΝΑ και BODD

ΧΙΝΑ

Μιλάτε στη βασίλισσα, προκαλώντας έτσι την εμφάνιση ενός τύπου. Προλάβετέ τον



και χτυπήστε τον με το σφυρί. Πάρτε του το όπλο. Μιλήστε στη Xina μέχρι να σας φιλήσει και αμέσως αρπάξτε το μαγικό ραβδί. Βάλτε τον Fulbert να σκαρφαλώσει στο κηροπήγιο δίπλα στη βασίλισσα και πάρτε το κερί που θα πέσει. Αν τον ξαναβάλετε να σκαρφαλώσει, εδώ θα πέσει το κρανίο. Τώρα πηγαίνετέ τον πάνω στο πιάτο στο τραπέζι και μυρίστε με τον Blount τα λαχανικά. Αμέσως πηδήξτε στον ακίνητο πολυέλαιο και από εκεί στο ράφι, από όπου παίρνετε το βότανο. Από την πόρτα περνάτε στη βιβλιοθήκη. Μαζέψτε τον Blount κάτω από την κολόνα και βάζετε να σκαρφαλώσει πάνω της ο Fulbert. Αυτός πειράζει τα γυαλιά, τα οποία πέφτουν πάνω στον Blount. Αμέσως με το φίδι τρέχετε από κάτω στο δάπεδο στο σημείο όπου θα πέσουν τα γυαλιά, μόλις φύγουν από τον έλεγχο του Blount. Αν πέσουν πάνω στον Fulbert, τα σώσατε, αλλιώς ξαναδοκιμάστε. Με τον Blount τα παίρνετε και τα χρησιμοποιείτε για να πάρετε το κρεμμύδι. Κοντά στο



σημείο στο οποίο έπεσαν τα γυαλιά υπάρχουν τρία κηροπήγια, όπου μπορείτε να βάλετε το κερί και να το ανάψετε με το μαγικό ραβδί. Σκοπός σας είναι να τα ανάψετε με τέτοια σειρά, ώστε οι φράσεις που θα πει το ξωτικό της πηγής να βγάζουν κάποιο λογικό νόημα. Μόλις το πετύχετε, το στόμιο της πηγής ανοίγει και περνάτε από εκεί στο παλάτι του BODD.

Οταν ξαναγυρίσετε εδώ, κάνετε ό,τι και πριν με τα λαχανικά. Αυτή τη φορά δίνετε το τσεκούρι που φέρατε από τα μέρη του BODD στο μάγειρα που είναι μέσα στο δοχείο, στο ράφι. Κατεβαίνετε και κρύβεστε στο τζάκι, ενώ ταυτόχρονα στέλνετε τον Fulbert να πειράξει το κρανίο ώστε να πέσει. Ο μάγειρας πετάει το τσεκούρι στη γάτα, αλλά το μόνο αποτέλεσμα είναι να πέσει το κρανίο. Το παίρνετε και γυρίζετε στο βασιλιά Bodd.

Τελευταία φορά θα γυρίσετε εδώ για να δώσετε την παντόφλα των προγόνων της βασίλισσας, προτού φύγετε από τα παλάτια.

BODD

Δίνετε το χέρι στον Bodd, ο οποίος ικανοποιείται. Χρησιμοποιήστε το κρεμμύδι στο φρουρό δεξιά, ώστε να του πάρετε το τσεκούρι. Δώστε το βότανο στο φρουρό αριστερά, ο οποίος αμέσως δυναμώνει, και στον Tibo δώστε το πιστόλι. Βάλτε τον Blount δίπλα στο βασιλιά και με τον Fulbert σκαρφαλώστε στο δόρυ του φρουρού και κουνήστε τον πολυέλαιο. Με τον Blount πηδήξτε πάνω στον ακίνητο, μέχρι να πετύχετε συγχρονισμό και να ανέβετε στο ράφι. Εκεί είναι η Wynonna, στην οποία πρέπει να μιλήσετε. Γυρίζετε κάτω και παίρνετε ένα πιάτο από το σωρό. Αν θέλετε τώρα, γυρίστε στη Xina από όπου θα πάρετε το κρανίο. Για να ανοίξει η πύλη της επιστροφής,



πρέπει να σβήσετε (με το ραβδί) ένα-ένα τα κεριά και να πάρετε μια φράση με νόημα από το ξωτικό. Επειδή ο Blount αρνείται να μπει, ρίξτε το νόμισμα μέσα στην τρύπα. Αφού πάρετε το κρανίο και γυρίσετε, το δίνετε στον Bodd. Στέκεστε δίπλα στον κλόουν και του δίνετε το μαγικό ραβδί. Με



τον Fulbert πειράζετε την τρύπα με τις κατσαρίδες. Μόλις εξαγριωθεί ο Bodd, δίνετε το πιάτο στον κλόουν και το γρηγορότερο δυνατό ορμάτε να πάρετε την παντόφλα που φεύγει από το βασιλιά με τη βοήθεια του πολυελαίου. Πρέπει να πετύχετε συγχρονισμό με τον Tibo, γι' αυτό μην απογοητευτείτε αμέσως. Επιστρέφετε στη Xina και της δίνετε την παντόφλα. Γυρίζετε εδώ και φεύγετε από την έξοδο.

ΣΚΗΝΗ 8: ΒΙΒΛΙΑ, ΣΚΑΚΙΕΡΑ και ΠΑΡΤΙΔΑ

Αρχικά εμφανίζεστε στο χώρο της σκακιέρας (χειρισμός με τα γάντια, όπως και στο εργαστήριο), όμως αμέσως από το τηλεσκόπιο περνάτε στο χώρο των Βιβλίων.

ΒΙΒΛΙΑ

Χοροπηδήστε τρεις φορές πάνω στο βιβλίο της γεωμετρίας, ώστε να ξεκολλήσουν από επάνω του όλα τα βέλη. Πάρτε τα και ρίξτε τα στην τρύπα του κορμού του δέντρου, στη δεξιά σελίδα του βιβλίου με τις ιστορίες. Εμφανίζεται ένας τοξότης, ο οποίος προθυμοποιείται να σας ακολουθήσει. Πάρτε το πινέλο και, αφού χρησιμοποιήσετε τον Fulbert για να απασχολήσετε την





αράχνη (πειράζοντας τον ιστό της), περάστε τον Blount δίπλα στο αγαλματίδιο. Πάρτε το και στη συνέχεια χτυπήστε τον ξύλινο όρθιο χάρακα με το τσεκούρι. Παίρνετε ένα κομμάτι ξύλο και απασχολώντας με τον Fulbert την αράχνη φέρνετε τον Blount δίπλα στο βιβλίο με τους αριθμούς. Με το φιδάκι έρχεστε στο σημείο με τις σκόνες και βάζετε τον Blount να τις εισπνεύσει (όπως περίπου και με το κρέας και την πάπρικα στην αρχή). Το φτάρνισμα που προκαλείται ξεκολλάει τους αριθμούς από το 0 έως και το 9 (εκτός από το 8) από το βιβλίο της αριθμητικής. Στόχος του Blount είναι τώρα να βάλει με τη σειρά όλα τα ψηφία από το 9 έως και το 1 (ΟΧΙ ΤΟ ΜΗΔΕΝ!) μέσα στο δοχείο με το λιγοστό μελάνι. Πρώτα όμως πρέπει να πάρει το 9 από την αράχνη. Βάλτε τον λοιπόν δίπλα της και με τον Fulbert πηγαίνετε στον πίνακα με το νυχτερινό τοπίο. Η μεταμόρφωση του Blount τρομάζει την αράχνη και ελευθερώνει το 9, το οποίο παίρνετε και ρίχνετε στο μελανοδοχείο.

Από το βιβλίο της γλυπτικής παίρνετε το



διαβήτη και με αυτόν πάνω στο λευκό χαρτί (κάτω αριστερά) σχεδιάζετε το 8. Το παίρνετε και το βάζετε στο δοχείο. Ενα-ένα μαζεύετε τα υπόλοιπα νούμερα και τα βάζετε εκεί. Αφού βάλετε όλα τα νούμερα, βουτάτε στο μελάνι το πινέλο και πηγαίνετε στον πίνακα με το κάρο. Ζωγραφίζετε πάνω του και στη συνέχεια βάζετε στον πίνακα το νόμισμα. Παίρνετε ένα κομμάτι μάρμαρο. Πάρτε πίσω το νόμισμα και μπείτε στο βιβλίο ζωγραφικής, από όπου θα πάρετε την κιμωλία. Κατεβαίνετε τώρα στο βιβλίο με τις ιστορίες. Γυρίζετε στην επόμενη σελίδα (από την κάτω δεξιά γωνία του βιβλίου). Ζωγραφίστε πάνω στη σελίδα και μιλήστε. Ακούστε τι σας λέει ο ιππότης. Δώστε του το άγαλμα του αλόγου και πάρτε τον μαζί σας. Γυρίστε σελίδα και ζωγραφίστε δύο φορές, μέχρι να πέσει το μαντολίνο μινιατούρα. Τελειώσατε και γυρίζετε στην οθόνη με τη σκακιέρα.

ΣΚΑΚΙΕΡΑ

Χρησιμοποιήστε την κιμωλία στο κομμάτι του ξύλου και το διαβήτη στο κομμάτι του



μαρμάρου, ώστε να σχεδιάσετε τις φιγούρες σας. Πάρτε το σκαρπέλο (αριστερά κοντά στο ξύλο) με το αριστερό χέρι και με το δεξί πιάστε το σφυρί και χτυπήστε το αριστερό χέρι, όσο αυτό κρατάει το σκαρπέλο κοντά στο ξύλινο κομμάτι. Κάντε τα ίδια με το καλέμι και το κομμάτι του μαρμάρου.



Ενα-ένα βουτήξτε τα στην μπογιά και ζωγραφίστε τα με το πινέλο. Είναι έτοιμα για να τοποθετηθούν στις θέσεις τους στην ιδιόρρυθμη σκακιέρα.

ΠΑΡΤΙΔΑ

Αφού στηθούν τα κομμάτια, υπάρχει μια τελευταία διαδικασία προτού αρχίσει το παιχνίδι: με τα δύο χέρια παίζετε τις μπάλες που υπάρχουν πάνω δεξιά, μέχρι μία από αυτές να φύγει και να σπάσει το γουρούνι. Υστερα ρίχνετε το νόμισμα μέσα στη ρωγμή και πετάγεται έξω ο Othello, το ποντίκι. Αμέσως πιάστε το μεγάλο μαντολίνο και παίξτε κρατώντας το με το δεξί και παίζοντας με το αριστερό, μέχρι ο Othello να μείνει "κάγκελο" σε στάση τρόμου. Αν δεν το πετύχετε, σημαίνει ότι πιάνετε ανάποδα το μαντολίνο.

Στην παρτίδα τώρα. Τα κομμάτια σας κάνουν τις εξής κινήσεις: ο τοξότης όπως ο αξιωματικός στο σκάκι, οι δύο Blount σαν το βασιλιά και ο ιππότης σαν το άλογο. Πρέπει να κάνετε τα εξής: να κινήσετε πρώτα τον LOVER και τον KNIGHT, έτσι ώστε να ελευθερωθούν τα δύο δεξιά σημειωμένα τετράγωνα.

Τώρα μετακινήστε μέχρι εκεί τον τοξότη, ο οποίος από αυτές τις δύο θέσεις θα σκοτώσει τους δύο υπερασπιστές του κάστρου. Από ένα σημείο λίγο πιο μπροστά πετυχαίνει το κλειδί που κρέμεται δίπλα στην πόρτα. Μόλις τελειώσετε, τον φέρνετε στην κάτω πλευρά της σκακιέρας και ένα τετράγωνο δεξιά από το γωνιακό. Μετακινείτε τώρα τον KILLER στη θέση όπου βρίσκεται ο μοχλός πίσω από το μάγο. Ανοίγει μια καταπακτή και εξαφανίζεται ο τύπος με το τσεκούρι.

Τοποθετείτε τον KNIGHT στο τετράγωνο αριστερά του αντίπαλου βασιλιά και με τον KILLER πηγαίνετε στη θέση όπου είχε





πέσει το τσεκούρι. Με τη βοήθεια του τοξότη σε λίγο είναι νεκρός. Αυτή τη στιγμή φέρνετε στη σκακιέρα, δίπλα στο μάγο, τον ξεραμένο Othello, ο οποίος τον τρομάζει και φεύγει. Στη θέση του μάγου φέρνετε τον LOVER και του δίνετε το mini-μαντολίνο. Η πριγκίπισσα βγαίνει και τον καλεί μέσα. Παίρνει το κλειδί που έχει πέσει δίπλα στην πόρτα και ανεβαίνει στον πύργο. Κερδίσατε...

ΣΚΗΝΗ 9: ΔΩΜΑΤΙΟ ΚΑΘΡΕΦΤΩΝ και Ο ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

ΔΩΜΑΤΙΟ ΚΑΘΡΕΦΤΩΝ

Εδώ οι δύο ήρωες είναι ο ίδιος ο Blount. Παίρνετε το αβγό και το χρησιμοποιείτε πάνω στον καθρέφτη του χρόνου, μετατρέποντάς το σε κλωσόπουλο. Το βάζετε στο πέρασμα και αυτόματα το πιάνετε με τον επάνω Blount.

Αυτός το περνάει μια φορά από τον καθρέφτη αδυνατίσματος και το δίνει πίσω στον κάτω Blount μέσα από το πέρασμα. Αυτός το βάζει στη μικρή τρύπα και φέρνει στη σωστή ώρα τον ένα δείκτη του ρολογιού. Τώρα το περνάει δύο φορές από τον καθρέφτη πάχυνσης και το δίνει πίσω στον πάνω Blount, ο οποίος το βάζει στη μεγάλη τρύπα, ώστε να έρθει στη σωστή ένδειξη και ο άλλος δείκτης.

Αφού το περάσει από τον καθρέφτη αδυνατίσματος μία φορά μόνο, τέλος το περνάει πάλι κάτω στον κανονικό Blount. Αυτός το βάζει στον καθρέφτη του χρόνου και το μετατρέπει σε μεγάλη κότα. Εδώ πηγαίνετε να τακτοποιήσετε κάτι υποθέσεις στον Εγκέφαλο και αφού γυρίσετε πίσω, βάζετε τον κόκκο που βρήκατε στον παλιό δαίμονα. Ο πάνω Blount παίρνει το εκχύλισμα ασχήμιας, ενώ ο κάτω έχει φέρει μαζί του αυτό της ομορφιάς.

Πηγαίνουν και οι δύο στον αριστερό καθρέφτη (ομορφιάς για τον κάτω, ασχήμιας για τον επάνω) και σχεδόν ταυτόχρονα χρησιμοποιούν πάνω του τις κρέμες τους. Για την ακρίβεια, ξεκινάτε τον πάνω Blount με κάποια καθυστέρηση, ώστε να εξαφανιστούν και οι δύο. Αν δεν το πετύχετε με την πρώτη, ξαναδοκιμάστε. Τα





λόγια που λένε στο τέλος ίσως σας βοηθήσουν να συγχρονιστείτε.

Ο ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ:

Με τον "καλό" Blount χτυπάτε το παράθυρο των αναμνήσεων, ενώ με τον "καλό" πατάτε το διακόπτη ώστε να εμφανιστεί ο Κολοσσός.

Χτυπήστε τον Κολοσσό με τον "κακό" και πάρτε τον κόκκο της άμμου. Με τον κακό πάλι, τραβήξτε το μοχλό (προς τα δεξιά του επιπέδου) μέχρι οι γραμμές του βαγονέτου να δείχνουν προς τα κάτω (τη λίμνη δηλαδή).

Βάλτε έναν έναν τους δύο ήρωες πάνω στο βαγονέτο ώστε να φτάσουν στο τοίχωμα της λίμνης.

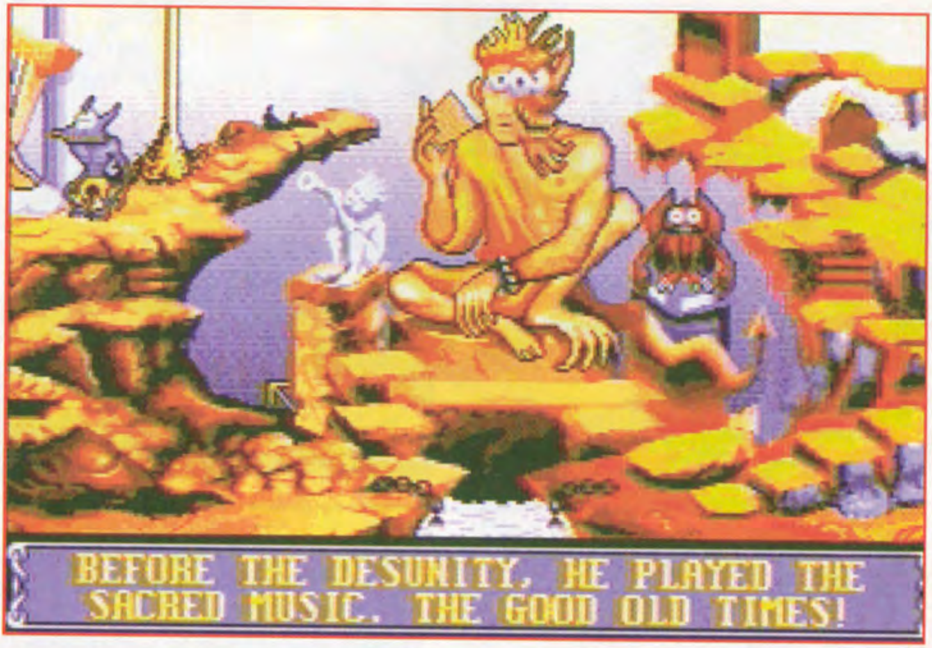
Βουτήξτε μέσα με τον κακό και αμέσως μετά πετάξτε στα μάτια που εμφανίζονται τον κόκκο της άμμου. Από την πέτρα φύγετε με τον κακό και ανεβείτε πάνω στο βαγονέτο. Ξανακάνετε το ίδιο γρήγορα, αλλά πριν ανεβείτε στο βαγονέτο τραβήξτε μια φορά το μοχλό ώστε να στοχεύει ευθεία.

Χτυπήστε τον αυλό με το φυλακισμένο δράκο και πάρτε τον, αφού φέρετε με τον ίδιο τρόπο τον καλό Blount. Πάνω στη γλάστρα χρησιμοποιήστε το ελιξίριο της ωρίμανσης και βάλτε τον Fulbert πάνω στο φυτό που αναπτύσσεται.

Χρησιμοποιήστε τον αυλό με το δράκο πάνω στο αντικείμενο που μοιάζει με παράθυρο και στον ελευθερωμένο δράκο το ελιξίριο. Τώρα χρησιμοποιήστε τον αυλό στο φράχτη της μετριοφροσύνης και μετά στη λίμνη των ονείρων.



Πάρτε το κλειδί και ανοίξτε με αυτό το κλειδωμένο σεντούκι, μέσα από το οποίο θα πάρετε το ελιξίριο της ομορφιάς. Χρησιμοποιήστε τον Blount στο δράκο και την παχιά κότα στο άχυρο. Πάρτε τον κόκκο που θα μείνει και γυρίστε στους καθρέφτες...



ΣΚΗΝΗ 10:
ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

Εχετε φτάσει, πλέον, στην τελευταία σκηνή. Είναι από τις απλές του σεναρίου, όμως θα χρειαστεί γρήγορη και ακριβής κίνηση.

Δείτε το τσεκούρι στο φράχτη. Ρίξτε μία στον τούβλινο τοίχο με το σφυρί. Χτυπήστε ένα από τα κουδούνια. Μόλις το χέρι αρπάξει την αλυσίδα, τρέξτε και χτυπήστε το άλλο.

Μόλις αδειάσει η πισίνα, χρησιμοποιήστε την αλυσίδα και πάρτε το πεντάγραμμο. Πετάξτε το μέσα στην πισίνα και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία με το χεράκι, μόνο που αυτή τη φορά, αντί να καταλήξετε χρησιμοποιώντας την αλυσίδα, επιλέξτε τη λεκάνη. Θα πάρετε δύο πεντάγραμμα τώρα, ένα κόκκινο και ένα κίτρινο. Το πρώτο βάλτε το στη βάση του δαίμονα, ενώ το δεύτερο σε αυτή του αγγέλου. Μιλήστε στο "θετικό πόλο" της... "θεότητας" και πάρτε το νήμα του χρόνου. Προχωρήστε στον πεσμένο άγγελο. Εδώ είναι ένα σημείο όπου πρέπει να σώσετε τη δουλειά σας. Μετά το SAVE, χρησιμοποιήστε το νόμισμα στο φωτοστέφανο.

Μόλις η νότα φτάσει στην πισίνα, από το inventory χρησιμοποιήστε το σφυρί πάνω στο σύννεφο κοντά στο δαίμονα. Μόλις οι δύο νότες πλησιάσουν η μία την άλλη, δέστε τες με το σχοινί που πήρατε πριν από λίγο, χρησιμοποιώντας το πάνω και στις δύο.

Αφού τις δέσετε, χτυπάτε αμέσως το πλησιέστερο καμπανάκι και αμέσως τρέχετε και χτυπάτε το άλλο. Αυτό ήταν. Τα καταφέρατε ...

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ!

Ξεχάστε την άνεση, με την οποια εξοντώνατε τα sprites, όταν αντίπαλός σας ήταν το προγραμματισμένο "μυαλό" του υπολογιστή σας. Ηρθε η ώρα να μετρήσετε πραγματικά τις δυνάμεις σας, με αντίπαλο την ανθρώπινη ευφυία ενός ισάξιου ή καλύτερού σας gamer!

ΤΩΡΑ, ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ...

AIR WARRIOR

ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ!

...ΕΝΑ ON-LINE MULTI-USER GAME ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟ



- **Διαλέξτε το αεροπλάνο σας**
- **Απογειωθείτε**
- **Πετάξτε εναντίον της αντίπαλης χώρας**
- **Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό, ζήστε την κόλαση μιας πραγματικής αερομαχίας**

- Ραντάρ
- Αντιαεροπορική κάλυψη
- Οχήματα εδάφους
- Καταδιωκτικά
- Βομβαρδιστικά
- Jets

ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΕΩΣ ΚΑΙ 40 ΠΑΙΚΤΕΣ

- PCs & Συμβατά με CGA, EGA, VGA, Super VGA
- Amiga
- Atari
- Macintosh

ΓΙΑΤΙ Ο ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΣ ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ!

CompuLink

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Λ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα, Τηλ.: 9241746 - 7, Fax: 9242219, Contact: κ. Γ. Λυγεράκη